

Dr. Juhász Valéria – Radics Márta

A KOOPERATÍV ÉS KOMPETITÍV (TÁRSAS)JÁTÉKOK A SZOCIO-EMOCIONÁLIS NEVELÉS SZOLGÁLATÁBAN

(Dr. Juhász Valéria a JGYPK Humántudományi Intézet Magyar és Alkalmazott Nyelvészeti Tanszékének tanszékvezető főiskolai docense, ímélcíme: juhaszvaleria@jgypk.szte.hu

Radics Márta a JGYPK Gyógypedagógus-képző Intézetének gyakorlati oktatást segítő munkatárs, ímélcíme: radicsmarta@jgypk.szte.hu)

Az emberi gondolkodás jellemzője, hogy jövőbeli döntéseinket a múlt tapasztalataira alapozzuk. A gazdaság és a társadalom azonban olyan komplex, fejlődő rendszer, melyben az idő múlásával korábban nem létező ok-okozati összefüggések jönnek létre. Egy ilyen világban az oktatáspolitikai döntések lényegesen meghatározhatják az emberek jövőbeli lehetőségeit saját életük irányítása felett. A ma meghozott döntéseknek figyelembe kell venniük, milyen tudást, milyen készségeket vár el majd húsz-harminc év múlva a munkaerőpiac. Az elmúlt évtizedekben azok az országok értek el sikereket a fejlődésben, amelyek hatékonyan tudták fejleszteni az oktatásban résztvevők kognitív képességeit. Szoros kapcsolat van a kognitív képességek és a későbbi munkanélküliség valószínűsége, a viselkedési devianciák, az egészségi állapot, az élettartam és a várható jövedelem között. Az elmúlt években azonban megnőtt a nem kognitív készségeket igénylő feladatok fontossága, amivel párhuzamosan folyamatosan csökken a rutin és nem rutin jellegű fizikai munkafeladatok és a rutin jellegű, kognitív készségeket igénylő munkafeladatok aránya. Nem kognitív készségek például a lelkiismeretesség, konszenzuskészség, kiegyensúlyozottság, nyitottság, extrovertáltság (a big five készségcsoport). Előadásunkban azt vázoljuk, hogy a társasjátékozás során a kognitív funkciók mellett számos egyéb személyes és társas kompetencia is hatékonyan fejleszthető, mint pl. önérdék-érvényesítés, önvédelem, empátia, kölcsönösség, a másik szándékainak felismerése, együttműködés, közösségtudat, mivel a játék során a valódi kockázat alacsony, de a megjelenő problémák relevanciaszintje magas. A nem valós problémák megoldására valós javaslatokat, megoldási stratégiákat alkotnak a résztvevők, melyek alapján újabb és újabb kognitív sémák jönnek létre. A társasjátékozás során egyes készségek, képességek fokozatos fejlődése a naplózás módszerével mérhető is. A nem kognitív készségek jól fejleszthetők olyan kooperatív és kompetitív társasjátékokkal, amelyekben szükség van például döntéshozatalra (Aranyásó, Catan telepesei, Pandemic), kockázatt vállalásra (Keltis, Tichu, Slendor), diplomáciai képességekre (Bonanza, China town, Catan telepesei), a kommunikációs jelek értelmezésére (Dixit, love letters, Perudo) stb. A társasjátékok iskolai alkalmazása azért is ajánlatos, mert ez komplexen készítené fel a folyamatosan változó munkaerőpiaci igényekhez való alkalmazkodásra.

KULCSSZAVAK

társasjáték, döntéshozatal, kockázatt vállalás, diplomáciai készség